



© Konami 1986

Konami®

HOW TO PLAY	page 1
MODE D'EMPLOI	page 7
SPIELANLEITUNG	Seite 13
RESUMEN DEL JUEGO	pagina 19
COME SI GIOCA	pagina 25

HOW TO PLAY



<KNIGHTMARE>

WE ARE BACK IN GREEK MYTHOLOGY!

Aphrodite, the goddess of love and beauty, is trapped in the Nightmare Castle of the King of the Underworld. The brave warrior, Popolon, loves Aphrodite and sets out to rescue her. But he doesn't know where the Nightmare Castle is! During his quest, fatigued by his travels, he falls asleep and has a terrible nightmare where thousands of horrible monsters are threatening Aphrodite.

Several days pass. Then, one night, the goddess Hera, sister of Zeus, speaks to Popolon in his dreams. She tells him that the Nightmare Castle can be found beyond the slopes of the sacred Mount Atos. She urges him to use the powers of the magic jewels left behind by Aphrodite and the magic crystals which fell from Olympia to find and rescue Aphrodite.

Then, Popolon awakes refreshed with renewed strength. With Hera's blessings, he sets forth for Mount Atos. Will he be able to find and rescue the fair Aphrodite?



1. HOW TO PLAY

- ① This game is designed to be played by one person (you compete against the computer).
- ② You can control the action in two ways: either with your computer keyboard or with a joystick.

Note:

In the instructions that follow, "Push the SHOT BUTTON" means to push either the shot button on the joystick handle or the space bar on your computer keyboard.

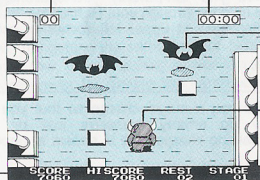
- ③ Once you see the copyright notice on your screen, you may start the game by pushing the SHOT BUTTON.
- ④ You begin the game with three "Popolon" heroes. When one gets eliminated, the next one takes over. Every 100,000 points you score gets you another "Popolon".
- ⑤ The object is to eliminate all the apparitions and nightmare monsters that come at you. Then, make your way to the final stage of the game, where you can rescue the beautiful Aphrodite.
- ⑥ Push the SHOT BUTTON as you pass over one of the magic mystery squares [?]. This will make one of the magic jewels appear. If you can get one of these, you will score bonus points and increase your magic powers.
- ⑦ Also, shoot at the magic crystals which come toward you. If you get one of these, you will score bonus points and increase your magic powers.
- ⑧ Push the [F1] key to stop the game momentarily. Push it again to restart the game. If you stop the game in this way, however, you cannot confront the Overlord Monsters which come at you in stages.
- ⑨ You will come to rivers that apparently have no bridges across them. Actually, the bridges are hidden – made invisible by a spell from the Nightmare Castle. You can make them appear by pressing the SHOT BUTTON as you search for them.
- ⑩ Your computer screen

TIMER. Shows remaining time you are "transparent" to enemy attacks or are in "contact explosion" state (dangerous to enemy).

TIMER. Shows remaining time freeze" state. enemy is vulnerable in "time

YOUR SCORE

HIGH SCORE



ENEMY

"POPOLON", the hero. You control his actions.

STAGE NUMBER

NUMBER OF "POPOLONS" REMAINING.

2. CONTROLLING THE ACTION



Move in eight directions

(Joystick lever or
cursor keys)








Shoot to destroy enemy
or to score points

(Joystick SHOT BUTTON or
SPACE BAR on keyboard)

3. MAGIC CRYSTAL POWER







Different magic crystals will come floating at you. Catch one by shooting at it. This will increase your magic powers, depending on how many times you shoot before hitting it.

• Power Crystals

No.	Type of crystal	Color	Effect	Points
①	Bonus	 Black	You get bonus points.	1000PTS
②	Speed	 Blue	You can move faster (4 different speed levels).	200PTS
③	Shield ¹	 Light Blue	Protects you against enemy fire. One shield is good for 30 "underling" enemy shots. "Overlord" shots count as 4 "underling" enemy shots.	200PTS
④	Transparency	 White	Makes you temporarily "transparent" so enemy fire passes right through you. Remaining "transparency" time is displayed at upper left corner of screen.	200PTS
⑤	Contact Explosion	 Red	Gives you a magic charge so that you can temporarily blow up enemy monsters just by touching them. Remaining charge time is shown at upper left of screen.	200PTS

- ※ When you have the magic shield turned on and you get either the "transparency" crystal or the "contact explosion" crystal, your shield power is temporarily deactivated and **saved**. It is reactivated when your transparency or contact explosion time runs out.
- ※ When you are progressing under transparency power and you get a magic shield crystal, you **lose** your remaining transparency time and the shield power is activated instead.






● Weapon crystals

No.	Type of crystal	Symbol	Effect	Double power ³	Points
①	Bonus		You get bonus points.	You get bonus points.	1000PTS
②	Twin arrows		One arrow becomes two.	2 attacks ↓ 3 attacks	200PTS
③	Triple flames		Strike through enemy with flame in 3 directions.	3 scattered shots ↓ 3 shots lined up	200PTS
④	Boomerang		Strike through enemy and weapon returns to you.	2 attacks ↓ 3 attacks	200PTS
⑤	Sword		Your speed increases; you can make three consecutive attacks.	1 sword ↓ 2 swords	200PTS
⑥	Fire arrow		Strike through the enemy.	2 attacks ↓ 3 attacks	200PTS

※ You achieve "double power" by getting the same weapon twice in a row. For example, if you get the "twin arrows" twice in a row, your attacking power increases from 2 attacks to 3 attacks. (However, you get no more power for getting the same weapon more than twice in a row.)

4. MAGIC JEWEL POWER

Press the SHOT BUTTON several times as you pass over one of the magic mystery squares [?]. You can increase your magic powers by getting one of these four types of magic jewels.

No	Type of Jewel	Color	Effect
①	Rook	 Light blue	You get 500 bonus points.
②	Knight	 Blue	Eliminates all enemies now appearing on screen.
③	Queen	 Red	Time freeze. Temporarily stops all enemy movement. Careful! Even though enemy is motionless he is still dangerous! Do not touch him or you are eliminated! Remaining "time freeze" time is shown in upper right of screen.
④	King	 Yellow	You get one more "Popolon" hero.
⑤	Obstacle	 Gray	Careful! You cannot pass through these. ⁴

※ These obstacles trap Popolon's feet so he cannot move. Struggle hard to get him out by moving back and forth and left to right with the joystick lever or the cursor keys.

5. SCORING

The values to the right (in parentheses) show your points for eliminating all the enemy during a time freeze.

(Underling monsters)

Cloud monsters	0 points (200 points)
Amoeboid monsters.....	10 points (50 points)
Bats, Dark Angels, Magicians	50 points (100 points)
Devils, Ghosts, Evil Knights, Fire Monsters, Zombies	100 points (200 points)
A-Type Sorcerers, B-Type Sorcerers, Bone Monsters.....	200 points (400 points)
Thunder Monsters	300 points (500 points)
Elimination of an entire battalion of underling	1000 points
Overlord Monsters	10000 points
Power Crystals Bonus points	1000 points
Other.....	200 points
Weapon Crystals Bonus points.....	100 points
Other	200 points

CAUTIONS

- This game cartridge is designed for use with all MSX personal computers.
- Be sure that your computer is turned off when inserting and removing the cartridge.
- This cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be irreparably damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. Copying of any portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material, by any means, whatsoever is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

©Konami 1986

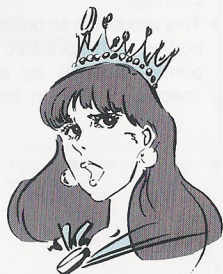
<KNIGHTMARE>(CAUCHEMARD)

NOUS VOILÀ PLONGÉS DANS LA MYTHOLOGIE GRECQUE!

Aphrodite, la déesse de l'amour et de la beauté, est captive dans le Château du Cauchemard, appartenant au roi du monde souterrain. Popolon, le vaillant guerrier, aime Aphrodite et tente de la délivrer. Malheureusement, il ne sait pas où se trouve le Château du Cauchemard. Pendant sa recherche, fatigué par ses nombreux voyages, il s'endort. Son sommeil est alors troublé par un affreux cauchemard dans lequel des milliers d'horribles monstres menacent la pauvre Aphrodite.

Plusieurs jours passent. Puis, une nuit, la déesse Hera, soeur de Zeus, parle à Popolon dans ses rêves. Elle lui révèle que le Château du Cauchemard se trouve derrière les pentes du mont sacré Atos. Pour sauver Aphrodite, elle lui enjoint d'utiliser les pouvoirs mystérieux des bijoux magiques qu'Aphrodite avait laissé derrière elle et les cristaux magiques tombés d'Olympia.

Popolon se réveille, ravivé d'une nouvelle force. Protégé par les bénédictions de Hera, il se dirige vers le mont Atos pour la délivrance de sa bien-aimée. Son entreprise sera-t-elle couronnée de succès?



1. COMMENT JOUER

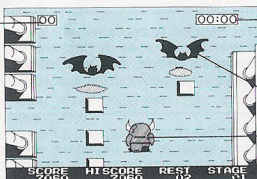
- ① Ce jeu est conçu pour être joué à une personne, ayant pour adversaire l'ordinateur.
- ② On pourra contrôler l'action soit au moyen du clavier de l'ordinateur, soit au moyen d'un palonnier.

Remarque:

Dans les instructions qui suivent, "pousser le bouton SHOT" signifie soit appuyer sur le bouton de tir de la poignée du palonnier, soit appuyer sur la barre d'espace du clavier de l'ordinateur.

- ③ Une fois qu'apparaît sur l'écran la notice de copyright, on pourra faire démarrer le jeu en appuyant sur le bouton SHOT.
- ④ On dispose de trois "Popolon" en début de jeu. Lorsqu'un Popolon est éliminé, le suivant prend sa place. Pour chaque 100000 points marqués, on gagne un Popolon supplémentaire.
- ⑤ Le but du jeu est d'éliminer toutes les apparitions et les monstres cauchemardesques qui surgissent devant Popolon. Une fois ces ennemis vaincus, on pourra aborder la dernière étape du jeu en sauvant la belle Aphrodite.
- ⑥ Dès que Popolon passe auprès d'un carré mystérieux magique [?], appuyer sur le bouton SHOT. Cela fera apparaître un joyau magique et permettra de marquer des points bonus et d'augmenter les pouvoirs magiques de Popolon.
- ⑦ De même, pour marquer des points et renforcer les pouvoirs magiques de Popolon, tirer sur les cristaux magiques dès qu'ils apparaissent.
- ⑧ Pour arrêter temporairement le jeu, appuyer sur la touche [F1]. Appuyer à nouveau sur cette touche pour reprendre le jeu. L'arrêt momentané du jeu avec cette touche n'est cependant pas possible lorsqu'apparaissent sur l'écran et pour chaque étape les silhouettes des monstres-maîtres.
- ⑨ Popolon se trouvera parfois face à des rivières sur lesquelles aucun pont ne semble construit. Ces ponts sont en fait cachés et rendus invisibles par un sort jeté par le Château du Cauchemard. Pour faire apparaître les ponts, appuyer sur le bouton SHOT.
- ⑩ Ecran de l'ordinateur

CHRONO. Indique le temps pendant lequel Popolon est "transparent" aux attaques de l'ennemi ou en état d'"explosion par contact" (dangereux pour l'ennemi).



CHRONO. Indique le temps pendant lequel l'ennemi est vulnérable (ennemi en état de "temps suspendu").

ENNEMI

POPOLON, le héros.

Le joueur contrôle ses mouvements.

SCORE DU
JOUEUR

SCORE
ELEVÉ

NOMBRE DE
POPOLONS
RESTANTS

NUMERO D'ETAPE

2. CONTROLE DES MOUVEMENTS DE POPOLON



Déplacement selon huit directions

(Levier du palonnier ou
touches curseurs)








Tirer-pour détruire l'ennemi
ou pour marquer des points

(Bouton SHOT du palonnier
ou barre d'espacement du
clavier de l'ordinateur)

3. CRISTAUX MAGIQUES AUX POUVOIRS MYSTÉRIEUX

Des cristaux magiques viendront parsemer la route de Popolon. Essayer de les attraper en visant juste. A chaque cristal touché, les pouvoirs magiques de Popolon augmenteront.







• Cristaux magiques

No.	Type de cristal	Couleur	Effet	Points
①	Points bonus	 Noir	Points bonus accordés	1000PTS
②	Vitesse	 Bleu	Gain de vitesse (4 niveaux différents de vitesse)	200PTS
③	Bouclier	 Bleu clair	Pour se protéger contre le feu de l'ennemi. Un bouclier peut arrêter jusqu'à 30 coups "bas" de l'ennemi. Un coup "franc" de l'ennemi compte pour 4 coups "bas".	200PTS
④	Transparence	 Blanc	Rend Popolon temporairement transparent, de sorte que les coups de l'ennemi passent à travers lui sans le blesser. Le temps restant pendant lequel Popolon est transparent est affiché dans le coin gauche supérieur de l'écran.	200PTS
⑤	Explosion par contact	 Rouge	Donne une charge magique à Popolon grâce à laquelle il pourra anéantir les monstres ennemis par un simple contact. Le temps restant de charge magique est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran.	200PTS

※ Si Popolon attrape un cristal de "transparence" ou d'"explosion par contact" alors qu'il est déjà protégé par un bouclier, le pouvoir magique du bouclier est temporairement désactivé, puis automatiquement réactivé une fois le temps de transparence ou d'explosion par contact écoulé.

※ Si Popolon attrape un cristal de bouclier magique alors qu'il est en état de transparence, il perd définitivement le temps restant qui lui est dévolu dans cet état, pour être protégé par le bouclier.






• Cristaux armes

No.	Type de cristal	Symbole	Effet	Double puissance ³	Points
①	Points bonus		Points bonus accordés	Points bonus accordés	1000PTS
②	Flèche double		Une flèche se dédouble.	2 attaques ↓ 3 attaques	200PTS
③	Triples flammes		Ennemi touché par des flammes selon trois directions	3 coups dispersés ↓ 3 coups alignés	200PTS
④	Boomerang		Arme frappant l'ennemi et revenant à Popolon	2 attaques ↓ 3 attaques	200PTS
⑤	Epée		La vitesse de déplacement de Popolon augmente et lui permet de lancer trois attaques consécutives.	1 épée ↓ 2 épée	200PTS
⑥	Flèche enflammée		Ennemi touché	2 attaques ↓ 3 attaques	200PTS

※ En obtenant deux fois de suite la même arme, on a "double puissance". Ainsi, si Popolon obtient deux fois de suite la flèche double, son pouvoir d'attaque passe de 2 attaques à 3 attaques. (La puissance d'attaque de Popolon n'est cependant pas augmentée lorsqu'il obtient pour la troisième fois de suite la même arme.)

4. POUVOIR DES JOYAUX MAGIQUES

Dès que Popolon passe auprès d'un carré mystérieux magique, appuyer plusieurs fois sur le bouton SHOT. En obtenant les bijoux magiques des quatre types suivants, Popolon verra ses pouvoirs magiques se renforcer.

No.	Type de joyau	Couleur	Effet
①	Tour	 Bleu clair	Bonus de 500 points accordés
②	Chevalier	 Bleu	Elimination de tous les ennemis présents sur l'écran
③	Reine	 Rouge	Temps suspendu! Tous les mouvements des ennemis sont temporairement arrêtés. Attention! Bien que l'ennemi soit immobile, il est toujours dangereux! Ne pas laisser Popolon le toucher, sous peine d'être éliminé. La durée de "temps suspendu" est affichée dans le coin droit de l'écran.
④	Roi	 Jaune	Obtention d'un Popolon supplémentaire
⑤	Obstacle	 Gris	Attention! Popolon ne peut pas passer à travers ces obstacles.

※ Ces obstacles sont des pièges qui maintiennent prisonniers les pieds de Popolon. Essayer de le dégager en manoeuvrant d'avant en arrière et de gauche à droite le levier du palonnier ou en frappant les touches curseurs du clavier de l'ordinateur.

5. MARQUAGE DES POINTS

Les chiffres indiqués à droite (entre parenthèses) sont les points marqués pour une élimination de tous les ennemis pendant une période de "temps suspendu".

(Monstres serveurs)

Monstres nuage	0 points (200 points)
Monstres amiboïdes	10 points (50 points)
Chauves-souris, anges noirs, magiciens	50 points (100 points)
Démons, fantômes, chevaliers maléfiques, monstres du feu, zombies	100 points (200 points)
Sorciers de type A, sorciers de type B, monstres squelettes	200 points (400 points)
Monstres du tonnerre	300 points (500 points)
Élimination d'un bataillon entier de monstres serveurs	1000 points
Monstres-maîtres	10000 points
Cristaux magiques Points bonus	1000 points
Autre	200 points
Cristaux armes Points bonus	100 points
Autre	200 points

PRECAUTIONS

- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision.
Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irrémédiablement.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co, Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.

© Konami 1986

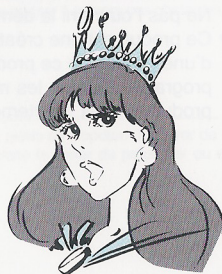
<KNIGHTMARE>(ALBTRAUM)

ZURÜCK IN DIE GRIECHISCHE MYTHOLOGIE!

Aphrodite, Göttin der Liebe und der Schönheit, sitzt im Albraumschloß des Königs der Unterwelt gefangen. Popolon, der tapfere Krieger, liebt Aphrodite und zieht aus, um sie zu retten. Aber er weiß nicht, an welchem verborgenen Ort das Albraumschloß liegt. Auf seiner Suche, ermüdet vom langen Reisen, fällt er in unruhigen Schlaf. Er hat dunkle, böse Alträume, in denen Aphrodite von tausenden schrecklicher Ungeheuer bedroht wird.

Einige Tage gehen vorüber. Dann eines Nachts spricht die Göttin Hera, Schwester des Zeus, im Traume zu Popolon. Sie sagt ihm, wo er das Albraumschloß finden kann: Jenseits der Schluchten des heiligen Berges Athos. Sie rät ihm, sich die Kräfte des magischen Juwels zu Nutze zu machen, den Aphrodite zurückgelassen hat und sich des magischen Kristalls zu bedienen, der vom Olymp gefallen ist. Damit soll er Aphrodite finden und retten.

Als Popolon aus seinem Traum erwacht, ist er erfrischt und voller Kraft und Tatendrang. Mit Heras Segen macht er sich auf den Weg zum heiligen Berg Atos. Wird er die hehre Aphrodite finden und befreien können?



1. UND SO WIRD GESPIELT

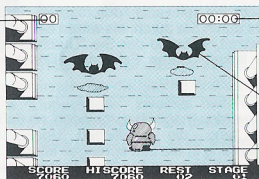
- ① In diesem Spiel spielt ein Spieler gegen den Computer.
- ② Gespielt wird entweder mit Hilfe der Tastatur oder des Joysticks.

HINWEIS:

Wenn in der folgenden Spielanleitung steht: "Drücken Sie auf den SCHUSS-KNOPF", so ist damit gemeint, daß Sie entweder auf den Schuß-Knopf des Joysticks oder auf die Leertaste der Computertastatur drücken müssen.

- ③ Sobald die "Copyright"-Information auf dem Bildschirm erscheint, können Sie das Spiel durch Drücken des SCHUSS-KNOPFES beginnen.
- ④ Sie beginnen das Spiel mit drei "Popolon"-Helden. Sollte einer davon aus dem Spiel geworfen werden, springt der Nächste für ihn ein. Nach jeweils 100.000 erzielten Punkten bekommen Sie einen weiteren "Popolon" dazu.
- ⑤ Ziel und Sinn des Spieles ist es, alle Erscheinungen und Albraumungeheuer, die Sie anfallen, zu vernichten. Dann machen Sie sich auf in die letzte Spielphase, in der Sie die schöne Aphrodite retten.
- ⑥ Drücken Sie auf den SCHUSS-KNOPF um eines der magisch, mystischen Quadrate zu überspringen. Daraufhin wird einer der magischen Juwelen erscheinen. Wenn Sie einen dieser Juwelen bekommen können, erhalten Sie Sonderpunkte und Ihre magischen Kräfte wachsen.
- ⑦ Schießen Sie auch auf die magischen Kristalle, die auf Sie zukommen. Wenn Sie einen der Kristalle bekommen, erhalten Sie ebenfalls Sonderpunkte, und Ihre magischen Kräfte wachsen.
- ⑧ Drücken Sie die **[F1]** Taste, um das Spiel vorübergehend zu unterbrechen. Drücken Sie dieselbe Taste nochmals, um das Spiel fortzusetzen. Wenn Sie das Spiel auf diese Weise unterbrechen, können Sie den übernatürlichen Ungeheuern, die Sie angreifen, in jeder Einzelphase begegnen.
- ⑨ Sie werden an Flüsse kommen, über die scheinbar keine Brücken führen. Die Brücken sind aber nur verborgen; unsichtbar gemacht durch einen Zauber des Altraumschloßes. Sie können diese Brücken sichtbar machen, indem Sie bei Ihrer Suche auf den SCHUSS-KNOPF drücken.
- ⑩ Ihr Computerbildschirm

ZEITANZEIGE. Zeigt die noch verbleibende Zeit an, während der Sie "Luft" sind für die Angriffe Ihrer Feinde, oder in einem "Berührungsexplosiv"-Zustand, der für Ihre Feinde gefährlich ist.



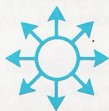
ZEITANZEIGE. Zeigt die noch verbleibende Zeit an, während der für Ihre Feinde die Zeit "stillsteht" und sie verwundbar sind.

FEIND

"POPOLON", der Held. Er wird von Ihnen gesteuert.

IHRE PUNKTZAHL HÖCHSTPUNKTZAHL ZAHL DER NOCH VERBLIEBENEN "POPOLONS" SPIELPHASE

2. SPIELBEWEGUNGEN



Bewegung in acht Richtungen
(Joystick-Hebel oder Kursortasten)
(Pfeiltasten)








Schuß: Zum Zerstören des Feindes
oder zum Punkte sammeln.

(SCHUSS-KNOPF des Joysticks)
(oder LEERTASTE der Tastatur)

3. KRAFT DES MAGISCHEN KRISTALLS

Verschiedene magische Kristalle treiben auf Sie zu. Fangen Sie sich einen, indem Sie auf ihn schießen. Dadurch wachsen Ihre magischen Kräfte, je nach dem, wie oft Sie auf den Kristall geschossen haben.







• Kraftkristalle

NR.	Kristalltyp	Farbe	Effekt	Punkte
①	Sonderpunkte	 Schwarz	Sie bekommen Sonderpunkte.	1000PKTE
②	Geschwindigkeit	 Blau	Sie können sich schneller bewegen (vier verschiedene Geschwindigkeiten).	200PKTE
③	Abwehrschild ¹	 Hellblau	Schützt Sie gegen das feindliche Feuer. Ein Schild hält den Schüssen von 30 "Niederling"-Feinden stand. Ein Schuß eines "Übernatürlichen" zählt wie vier Schüsse von "Niederlingen".	200PKTE
④	Durchlässigkeit ²	 Weiß	Macht Sie zeitweise "durchlässig". Das feindliche Feuer geht durch Sie durch, als wären Sie Luft. Die verbleibende Restzeit, während der Sie "Durchlässig" bleiben, wird in der linken oberen Ecke des Bildschirms angezeigt.	200PKTE
⑤	Berührungsexplosion	 Rot	Sie werden magisch aufgeladen, so daß Sie eine gewisse Zeit lang, die feindlichen Ungeheuer durch bloße Berührung in die Luft sprengen können. Die verbleibende Zeit, während der Sie "berührungsexplosiv" sind, wird in der linken oberen Ecke des Bildschirms angezeigt.	200PKTE

※ Sollten Sie ein magisches Schild verwenden und entweder den "Durchlässigkeitskristall" oder den "Berührungsexplosionskristall" bekommen, schaltet sich die Schildkraft vorübergehend ab und wird dadurch gespart. Sie schaltet sich wieder ein, sobald Ihre "Durchlässigkeit" oder Ihre "Berührungsexplosivität" vorüber sind.

※ Sollten Sie sich geschützt durch die "Durchlässigkeitskraft" vorwärts bewegen und dabei einen Kristall für ein magisches Abwehrschild erkämpfen, verlieren Sie die restliche Durchlässigkeitszeit und die Kraft des Abwehrschildes setzt statt der Durchlässigkeit ein.






• Waffenkristalle

NR.	Kristalltyp	Symbol	Effekt	Doppelte Kraft ³	Punkte
①	Sonderpunkte		Sie können Sonderpunkte bekommen.	Sie können Sonderpunkte bekommen.	1000PKTE
②	Doppelpfeile		Ein Pfeil verdoppelt sich.	2 Angriffe ↓ 3 Angriffe	200PKTE
③	Dreifachflammen		Schlägt durch den Feind mit einer Flamme in drei Richtungen.	3 gestreute Schüsse ↓ 3 ausgerichtete Schüsse	200PKTE
④	Bumerang		Erschlägt den Feind und die Waffe kommt zu Ihnen zurück.	2 Angriffe ↓ 3 Angriffe	200PKTE
⑤	Schwert		Ihre Geschwindigkeit erhöht sich. Sie können drei Angriffe in einer Folge machen.	1 Schwert ↓ 2 Schwerter	200PKTE
⑥	Feuerpfeil		Schlag durch den Feind hindurch.	2 Angriffe ↓ 3 Angriffe	200PKTE

※ "Doppelte Kraft" bekommen Sie, indem Sie die gleiche Waffe zweimal hintereinander bekommen. Wenn Sie zum Beispiel die "Doppelpfeile" zweimal hintereinander erkämpfen, wächst Ihre Angriffskraft von 2 Angriffen → 3 Angriffen. (Wenn Sie jedoch die gleiche Waffe mehr als zweimal hintereinander bekommen, vervielfacht sich Ihre Kraft deswegen nicht.)

4. KRAFT DES MAGISCHEN JUWELS

Drücken Sie den SCHUSS-KNOPF mehrmals während Sie über eines der magischen Quadrate [?] kommen. Sie können Ihre magischen Kräfte steigern, indem Sie einen der vier Juwelen bekommen.

No.	Juwelen- typ	Farbe	Effekt
①	Turm	 Hellblau	Sie bekommen 500 Sonderpunkte
②	Springer	 Blau	Beseitigt alle Feinde, die im Moment auf dem Bildschirm sichtbar sind.
③	Dame	 Rot	Erstarren. Der Feind kann sich einige Zeit lang nicht mehr bewegen. Vorsicht! Auch wenn der Feind sich nicht bewegen kann, ist er dennoch gefährlich! Berühren Sie ihn in keinem Fall, da Sie sonst aus dem Spiel sind. Die noch verbleibende Zeit, in der der Feind bewegungslos verharrt, wird auf dem Bildschirm oben rechts angezeigt.
④	König	 Gelb	Sie bekommen einen "Popolon" dazu.
⑤	Hindernis	 Grau	Vorsicht! Hier kommen Sie nicht durch! ⁴

※ Diese Hindernisse halten Popolons Füße fest, so daß er sich nicht mehr bewegen kann. Kämpfen Sie sich mit aller Kraft frei, indem Sie Popolon mit Hilfe des Joystickhebels oder der Kursortasten vorwärts und rückwärts, nach links und nach rechts bewegen.

5. PUNKTEWERTUNG

Die Werte rechts (in Klammern) bezeichnen Ihre Punkte, die Sie erhalten, wenn Sie alle Feinde vernichten, während diese erstarrt sind.

(Niederling-Ungeheuer)

Wolkenmonster	0 Punkte (200 Punkte)
Amoeboidmonster	10 Punkte (50 Punkte)
Fledermäuse, Schwarze Engel, Magier	50 Punkte (100 Punkte)
Teufel, Geister, Böse Ritter, Feuermonster, Zombies	100 Punkte (200 Punkte)
Hexenmeister A, Hexenmeister B, Knochengerippe	200 Punkte (400 Punkte)
Donnermonster	300 Punkte (500 Punkte)
Vernichten eines ganzen Bataillons von Niederlingen	1000 Punkte
Übernatürliche Ungeheuer	10000 Punkte
Sonderpunkte	1000 Punkte
Kraftkristalle Sonstige	200 Punkte
Sonderpunkte	100 Punkte
Waffenkristalle Sonstige	200 Punkte

ACHTUNG

- Diese Spielkassette kann in allen MSX Kleinkomputern eingesetzt werden.
- Achtung: Der Computer muß abgeschaltet sein, wenn Sie die Kassette einlegen oder herausnehmen.
- Die Kassette ist mit hoher Präzision gefertigt worden. Sie machen die Kassette kaputt, wenn Sie versuchen sollten, sie zu öffnen oder gar auseinander zu nehmen.
- Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. rechtlich geschützt. Die Nachahmung dieses Produktes ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Firma strafbar. Unter diesen Schutz fallen alle Teile des Produktes einschließlich der grafischen Darstellungen, der Computerprogramme, des Tones und des gedruckten Materials.

© Konami 1986

<KNIGHTMARE> (PESADILLA)

¡UN POCO DE MITOLOGÍA GRIEGA!

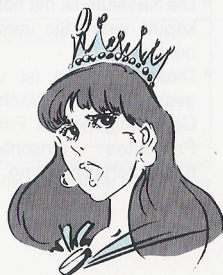
Afrodita, la diosa del amor y de la belleza está prisionera en el Castillo de las Pesadillas, del Príncipe de las Tinieblas. El valiente guerrero Populus, locamente enamorado de Afrodita, sale en su rescate.

¡Pero primero tiene que encontrar el Castillo de las Pesadillas!

Después de una búsqueda infructuosa, cansado y abatido, se dejó vencer por el sueño, y en una terrible pesadilla, vio como miles de horribles criaturas amenazaban a su amada Afrodita.

Varios días después...una noche...la diosa Hera, la hermana de Zeus, se le apareció a Populus en el sueño. Le advirtió que el Castillo de las Pesadillas estaba más allá del sagrado Monte Atos. Le aconsejó utilizar los poderes de las joyas mágicas que Afrodita le dejó por el camino, y los cristales mágicos caídos del Olimpo, para encontrar y rescatar a su adorada Afrodita.

Populus se despertó del sueño con renovados bríos. Ahora, bajo la protección de Hera, encaminó sus pasos hacia el Monte Atos. ¿Podrá rescatar a tiempo a la bella Afrodita?



1. FORMA DE JUGAR

- ① Este juego está diseñado para que juegue una sola persona (usted compete con el ordenador).
- ② Puede controlar la acción de dos formas: usando el teclado o el mando para juegos.

Nota:

En las siguientes instrucciones la frase "Oprima el botón de disparo (SHOT)" significa que se debe oprimir el botón de disparo del mando para juegos o la barra espaciadora del teclado de su ordenador.

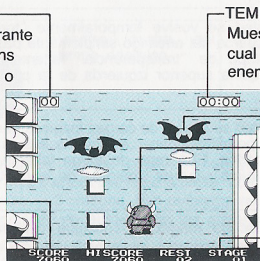
- ③ La señal para comenzar el juego será el aviso de derechos de autor, y se debe oprimir el botón de disparo para pasar a la primera escena.
- ④ El juego comienza con tres guerreros "Populus". Cuando uno de ellos queda eliminado, el siguiente toma la posta. Cada 100.000 puntos, usted "ganará" un nuevo "Populus" de reserva.
- ⑤ El objetivo de este juego es el de eliminar todas las apariciones y monstruos de pesadilla que impiden su avance. Al llegar a la etapa final, podrá rescatar a la bella Afrodita.
- ⑥ Oprima el botón de disparo en el momento de pasar encima de uno de los cuadrados mágicos [?]. Aparecerá una de las joyas mágicas. Cada una de ellas le permitirá acumular puntos y le dará nuevos poderes mágicos.
- ⑦ También se deben tratar de capturar los cristales mágicos con el botón de disparo. Cada uno de ellos le permitirá acumular puntos y le dará nuevos poderes mágicos.
- ⑧ Oprima la tecla [F1] para detener temporalmente el juego. Al oprimirla nuevamente, el juego continuará. Sin embargo, cuando el juego está detenido, no se podrá luchar contra los supermonstruos que aparecen en cada etapa.
- ⑨ Tendrá que cruzar ríos que parecen no tener puentes. En realidad, los puentes están escondidos—los negros poderes del Castillo de las Pesadillas los han vuelto invisibles. Sólo se volverán visibles al oprimir el botón de disparo en el lugar correcto.
- ⑩ La pantalla de su ordenador

TEMPORIZADOR.

Muestra el tiempo faltante durante el cual usted permanece "transparente" para sus enemigos o durante el cual usted es un "contacto explosivo" (peligroso para sus enemigos).

SU PUNTAJE

PUNTAJE MAS ALTO
HASTA EL MOMENTO



TEMPORIZADOR.

Muestra el tiempo faltante durante el cual "se ha detenido el tiempo" y el enemigo se ha vuelto vulnerable.

ENEMIGO

"POPULUS", el héroe. Usted es el responsable que controla sus movimientos y lo lleva a buen término.

NUMERO DE LA ETAPA

CANTIDAD DE "POPULUS"
DE RESERVA

2. CONTROL DE LA ACCION



Se puede mover en ocho sentidos.

(Palanca del mando para juegos o teclas del cursor)








Dispare—para destrozar a sus enemigos o para ganar puntos.

(Botón de disparo del mando para juegos o barra espaciadora del teclado de su ordenador.)

3. PODERES DE LOS CRISTALES MÁGICOS

Hay una variedad de cristales mágicos que se le acercarán flotando. Al disparar sobre ellos, podrá capturarlos. Estos cristales aumentarán sus poderes mágicos, en proporción inversa al número de disparos necesarios para capturarlos.







• Cristales que brindan nuevos poderes

No.	Tipos de cristal	Color	Efecto	Puntos
①	Puntaje adicional	 Negro	Obtendrá un puntaje adicional.	1000PTS
②	Velocidad	 Azul	Podrá moverse con mayor rapidez (4 niveles de velocidad diferentes).	200PTS
③	Escudo protector ¹	 Celeste	Sirve como protección contra los ataques del enemigo. Un escudo lo protegerá contra hasta 30 disparos de las "criaturas del infierno". Los disparos de un "supermonstruo" son 4 veces más poderosos que los de una "criatura del infierno".	200PTS
④	Transparencia ²	 Blanco	Usted se vuelve temporalmente "transparente" y los disparos del enemigo simplemente pasarán de largo. El tiempo de "transparencia" faltante aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla.	200PTS
⑤	Contacto explosivo	 Rojo	Usted se llenará de cargas mágicas que, temporalmente, le permitirán hacer explotar a sus enemigos con sólo tocarlos. El tiempo de carga faltante aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla.	200PTS

* Si usted tiene puesto el escudo mágico y consigue capturar uno de los cristales de "transparencia" o el cristal de "contacto explosivo", los poderes del escudo mágico se desactivarán temporalmente y permanecerán en **estado latente**. Volverá a aparecer cuando se acabe la efectividad de la transparencia o del contacto explosivo.

* Cuando se está en el estado de "transparencia" y se obtiene un cristal que le proporciona un escudo mágico, se **perderá** el tiempo de transparencia faltante y se activará inmediatamente el escudo protector.






• Cristales que le dan nuevas armas

No.	Tipos de cristal	Símbolo	Efecto	Duplicación de poderes ³	Puntos
①	Puntaje adicional		Obtendrá un puntaje adicional.	Obtendrá un puntaje adicional.	1000PTS
②	Flechas dobles		Las flechas se duplican.	2 ataques ↓ 3 ataques	200PTS
③	Llamas triples		Ataque al enemigo con una llama en tres sentidos.	3 disparos al azar ↓ 3 disparos alineados	200PTS
④	Bumerán		Ataque al enemigo y el arma volverá a usted.	2 ataques ↓ 3 ataques	200PTS
⑤	Espada		Podrá moverse con mayor rapidez y puede realizar tres ataques consecutivos.	1 espada ↓ 2 espadas	200PTS
⑥	Flecha de fuego		Penetre dentro del campo enemigo.	2 ataques ↓ 3 ataques	200PTS

※ Podrá obtener una "duplicación de poderes" cuando se captura el mismo tipo de arma dos veces consecutivas. Por ejemplo, si se captura una "flecha doble" dos veces consecutivas, su fuerza de ataque aumenta de 2 ataques → 3 ataques. (Sin embargo, aunque se obtenga la misma arma más de dos veces consecutivas, no aumentarán los poderes.)

4. PODERES DE LAS JOYAS MÁGICAS

Oprima el botón de disparo en el momento de pasar encima de uno de los cuadrados mágicos [?]. Usted podrá aumentar sus poderes mágicos si se captura uno de los siguientes cuatro tipos de joyas mágicas.

No.	Tipo de joya	Color	Efecto
①	Torre	 Celeste	Obtendrá un puntaje adicional de 500 puntos.
②	Caballo	 Azul	Se destruyen todos los enemigos que están a la vista en la pantalla.
③	Reina	 Rojo	Se detiene el tiempo. Se paran todos los movimientos del enemigo. ¡Ojo! Aunque se han "congelado" los movimientos del enemigo, sigue siendo peligroso. Si se toca accidentalmente alguno de los enemigos, su héroe podrá quedar eliminado. El tiempo faltante durante el cual "se ha detenido el tiempo" aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla.
④	Rey	 Amarillo	Ganará un nuevo héroe "Populus" de reserva.
⑤	Obstáculo	 Gris	¡Camine con cuidado! No pase por encima de ellos. ⁴

※ Estos obstáculos se enredarán en los pies de Populus y no podrá seguir avanzado. Luche empecinadamente para liberarse de este obstáculo tratando de avanzar y retroceder y de moverse a los lados, con el mando para juegos o las teclas del cursor.

5. PUNTAJE

Los números de la derecha (en paréntesis) muestran los puntos que se pueden ganar cuando se eliminan todos los enemigos cuando "se ha detenido el tiempo".

(criaturas del infierno)

Monstruos nebulosos	0 puntos (200 puntos)
Monstruos amebas	10 puntos (50 puntos)
Murciélagos, ángeles negros, magos	50 puntos (100 puntos)
Demonios, fantasmas, caballeros malévolos, monstruos de fuego, zombies.....	100 puntos (200 puntos)
Hechiceros de tipo A, hechiceros de tipo B, monstruos de hueso	200 puntos (400 puntos)
Monstruos de tormenta.....	300 puntos (500 puntos)
Cuando se elimina todo un batallón de criaturas del infierno	1000 puntos
Supermonstruos	10000 puntos
Cristales que brindan poderes	Puntaje adicional 1000 puntos
Otros	200 puntos
Cristales que le dan nuevas armas	Puntaje adicional 100 puntos
Otros	200 puntos

PRECAUCIONES

- Este cartucho está diseñado para ser utilizado con todos los ordenadores personales MSX.
- Asegúrese de desconectar la alimentación de su ordenador cuando meta y saque este cartucho.
- Este cartucho está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si se intenta abrirlo o desmontarlo.
- Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. Ninguna parte de este producto, incluyendo gráficos, sonido, programación para ordenador o materiales impresos podrá ser copiada sin haberse obtenido antes permiso específico para ello del fabricante.

© Konami 1986

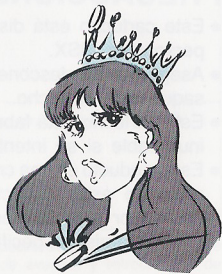
<KNIGHTMARE>(INCUBO)

Rieccoci alle prese con la mitologia greca!

Afrodite, dea della bellezza e dell'amore, è in trappola nel Castello dell'Incubo, proprietà del Re dell'Oltretomba. Popolon, il coraggioso guerriero, ama Afrodite e si mette in viaggio per andare a liberarla. Ma non sa dove sia il Castello dell'Incubo! Durante la sua ricerca, affaticato da tanto viaggiare, si addormenta e fa un terribile incubo in cui centinaia di orribili mostri stanno minacciando Afrodite.

Passano molti giorni. Poi, una notte, la dea Era, sorella di Zeus, parla in sogno a Popolon. Gli dice che può trovare il Castello dell'Incubo al di là dei pendii del sacro Monte Atos. Gli raccomanda di servirsi dei poteri dei gioielli magici che Afrodite aveva lasciato dietro di sé e dei cristalli magici caduti da Olimpia. Questi oggetti lo aiuteranno a trovare e liberare Afrodite.

A questo punto Popolon si sveglia riposato e con rinnovate energie. Con la benedizione di Era, parte alla volta del Monte Atos. Riuscirà a trovare e liberare la bella Afrodite?



1. SVILUPPO DEL GIOCO

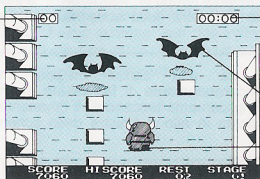
- ① Questo gioco è stato progettato per essere giocato da una sola persona (siete in gara contro il computer).
- ② Potete controllare l'azione in due modi: servendovi della tastiera del computer o per mezzo di un joystick.

Nota:

Nelle istruzioni che seguono, "Premete il tasto SHOT" significa che dovete premere o il tasto SHOT sull'impugnatura del joystick o la barra spaziatrice sulla tastiera del vostro computer.

- ③ Una volta che sul vostro schermo compare la notifica del "copyright", potete dare il via al gioco premendo il tasto SHOT.
- ④ Iniziate il gioco con gli eroi "Popolon".
Quando uno di questi viene eliminato, entra in azione il successivo. Ogni 100.000 punti ottenuti, ricevete un altro "Popolon".
- ⑤ Lo scopo è, di eliminare tutte le apparizioni ed i mostri da incubo che vi si presentano davanti. Fatevi quindi strada verso il momento finale del gioco, in cui potete liberare la bella Afrodite.
- ⑥ Quando superate uno dei misteriosi quadratini magici [?] premete il tasto SHOT. In questo modo apparirà sullo schermo uno dei gioielli magici. Se riuscite ad impossessarvi di uno di essi, otterrete punti premio ed aumenterete i vostri poteri magici.
- ⑦ Premete il tasto SHOT anche quando vedete venire verso di voi uno dei cristalli magici. Se riuscite ad impossessarvi di uno di essi, otterrete punti premio ed aumenterete i vostri poteri magici.
- ⑧ Per sospendere temporaneamente il gioco, premete il tasto [F1]. Ripremetelo ancora quando intendete ricominciare il gioco. Sospendendo il gioco in questo modo, però, non potrete confrontarvi con i Mostri dell'Oltretomba che, a ciascuna fase del gioco, si avventano contro di voi.
- ⑨ Vi imbatterete in fiumi che, apparentemente, non hanno ponti che li attraversano. In realtà, i ponti sono nascosti—resi invisibili da un incantesimo del Castello dell'Incubo. Li potete far apparire premendo il tasto SHOT mentre ne siete alla ricerca.
- ⑩ Lo schermo del vostro computer

CRONOMETRO (TIMER).
Indica il rimanente tempo in cui voi siete "trasparenti" agli attacchi del nemico o siete in stato di "esplosione al contatto" (pericoloso per il nemico).



CRONOMETRO (TIMER).
Indica il rimanente tempo durante il quale il nemico è vulnerabile nello stato di "congelamento del tempo".

NEMICO (ENEMY)

POPOLON, l'eroe. Voi controllate le sue azioni.

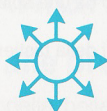
IL VOSTRO PUNTEGGIO (YOUR SCORE)

PUNTEGGIO MASSIMO (HIGH SCORE)

NUMERO DI "POPOLON" RIMANENTI.

NUMERO DI FASE (STAGE NUMBER)

2. CONTROLLO DELL'AZIONE



Si muove in otto direzioni

(Leva del joystick o
tasti del cursore)








Premete il tasto SHOT
per distruggere il nemico
o totalizzare punti.

(TASTO SHOT del joystick
o BARRA SPAZIATRICE
della tastiera)

3. POTERE DEL CRISTALLO MAGICO

Cristalli magici di vario tipo verranno galleggiando verso di voi. Prendetene uno premendo il tasto SHOT. Questo vi permetterà di aumentare i vostri poteri magici, a seconda del numero dei tiri da voi effettuati.







• Effetto dei cristalli

No.	Tipo di cristallo	Colore	Effetto	Punti
①	Premio	 Nero	Ottenete punti premio.	1000PTS
②	Velocità	 Blu	Potete muovervi più velocemente (4 differenti livelli di velocità).	200PTS
③	Protezione ¹	 Azzurro chiaro	Vi protegge dal fuoco nemico. Un riparo è valido per 30 tiri "deboli" del nemico. I tiri "forti" valgono come 4 tiri "deboli" del nemico.	200PTS
④	Trasparenza ²	 Bianco	Vi rende temporaneamente "trasparenti" così i tiri del nemico passano direttamente attraverso di voi. Il rimanente tempo di "trasparenza" è indicato nell'angolo in alto a sinistra dello schermo.	200PTS
⑤	Esplosione al contatto	 Rosso	Vi dà una carica magica che vi consente temporaneamente di far saltare in aria i mostri nemici semplicemente toccandoli. Il rimanente tempo di carica è indicato in alto a sinistra dello schermo.	200PTS

※ Quando entra in azione il riparo magico e voi vi impossessate del cristallo della "trasparenza" o del cristallo di "esplosione al contatto", le proprietà del vostro riparo sono temporaneamente disattivate e **tenute da parte**. Saranno riattivate nel momento in cui il vostro tempo di trasparenza o esplosione al contatto si esaurisce.

※ Mentre avanzate sotto il potere della "trasparenza" e vi impossessate di un cristallo magico di protezione, **perdete** il rimanente tempo di trasparenza e, in cambio, vengono attivati i poteri di protezione.






• Cristalli arma

No.	Tipo di cristallo	Simbolo	Effetto	Doppio potere ³	Punti
①	Premio		Ottenete punti premio.	Ottenete punti premio.	1000PTS
②	Frecce gemelle		Una freccia si sdoppia in 2 frecce.	2 attacchi ↓ 3 attacchi	200PTS
③	Fiamme triple		Eliminate il nemico con la fiamma a 3 direzioni.	3 tiri dispersi ↓ 3 tiri allineati	200PTS
④	Boomerang		Eliminate il nemico e l'arma torna nelle vostre mani.	2 attacchi ↓ 3 attacchi	200PTS
⑤	Spada		La vostra velocità aumenta, potete sferrare tre attacchi consecutivi.	1 spada ↓ 2 spade	200PTS
⑥	Freccia di fuoco		Eliminate il nemico.	2 attacchi ↓ 3 attacchi	200PTS

※ Ottenete "doppi poteri" impossessandovi della stessa arma per due volte consecutive. Per esempio, se vi appropriate delle "frecce gemelle" per due volte consecutive, il vostro potere di attacco aumenta da 2 attacchi → 3 attacchi. (Non otterrete però ulteriori poteri se vi impossessate della stessa arma per più di due volte consecutive.)

4. POTERE DEL GIOIELLO MAGICO

Quando passate su uno dei misteriosi quadratini magici [?], premete più volte il TASTO SHOT. Impossessandovi di uno dei quattro tipi di gioiello magico potrete aumentare i vostri poteri magici.

No	Tipo di gioiello	Colore	Effetto
①	Torre	 Azzurro chiaro	Ottenete 500 punti premio.
②	Cavallo	 Blu	Elimina tutti i nemici che al momento si trovano sullo schermo.
③	Regina	 Rosso	Congelamento del tempo. Blocca temporaneamente tutti i movimenti del nemico. Attenti! Anche se il nemico è immobile è sempre pericoloso! Non lo toccate o sarete eliminati! Il rimanente periodo di "congelamento del tempo" è indicato sullo schermo in alto a destra.
④	Re	 Giallo	Ottenete un altro eroe "Popolon.
⑤	Ostacolo	 Grigio	Attenzione! Non vi potete passare in mezzo! ⁴

※ Questi ostacoli, intrappolano i piedi di Popolon in modo che non si può più muovere. Mettetecela tutta per tirarlo fuori spostandolo avanti e indietro, a destra e a sinistra per mezzo della leva del joystick o dei tasti del cursore.

5. PUNTEGGIO (SCORING)

I valori sulla destra (tra parentesi) indicano i vostri punti per l'eliminazione di tutti i nemici durante il congelamento del tempo.

(Mostri minori)

Mostri dell Nuvole	0 punti (200 punti)
Mostri ameboidi	10 punti (50 punti)
Pipistrelli, Angeli Neri, Maghi	50 punti (100 punti)
Diavoli, Fantasmi, Cavalieri del Male, Mostri di Fuoco, Morti resuscitati.	100 punti (200 punti)
Stregoni di tipo A, Stregoni di tipo B, Mostri di ossa.....	200 punti (400 punti)
Mostri del Tuono	300 punti (500 punti)
Eliminazione di un intero battaglione di mostri minori.	1000 punti
Mostri superiori	10000 punti
Punti premio	1000 punti
Effetto dei cristalli Altro	200 punti
Punti premio	100 punti
Cristalli arma Altro	200 punti

ATTENZIONE

- Questa cartuccia di gioco è stata concepita per l'uso con i personal computer MSX.
- Prima di inserire la cartuccia, controllate che il computer sia spento.
- Questa cartuccia è stata fabbricata in osservanza delle più severe norme di precisione. Qualsiasi tentativo di aprirla o smontarla la danneggerebbe irreparabilmente.
- Questo prodotto è una creazione originale della Konami Industry Co., Ltd. La copia di qualsiasi parte di questo prodotto, incluse le figure, il suono, il programma del computer e il materiale stampato, con qualsiasi mezzo, è strettamente proibita senza l'autorizzazione esplicita del fabbricante.

© Konami 1986



Konami®